Smiley Factory

greenstreet

INDEX

VAROVÁNÍ PRO EPILEPTIKY

Před spuštěním hry si pozorně přečtěte toto upozornění:

Někteří lidé mohou být náchylní k epileptickým záchvatům či ztrátám vědomí, jsou-li vystaveni kontaktu s určitým typem blikajícího světla, či s jinými jevy, které nás běžně obklopují. Pokud tito lidé sledují rychlé blikání obrázků na televizní obrazovce či při hraní počítačových her, vystavují se tím riziku epileptického záchvatu. Záchvat může dostat i člověk, který dříve neměl žádné příznaky epilepsie. Pokud vy nebo někdo z členů vaší rodiny trpí epilepsií či ztrátami vědomí, které způsobuje rychle blikající světlo, poraďte se o hraní her nejdříve se svým lékařem. Rodičům doporučujeme, aby dávali na dítě při hraní vždy pozor. Pokud se u vás či u vašich dětí projeví závratě, poruchy vidění, svalové křeče, ztráta vědomí, problémy s udržením rovnováhy nebo nechtěné pohyby, okamžitě přestaňte hrát a obraťte se na svého lékaře.

Všeobecná upozornění spojená s používáním počítačových programů:

- Nehrajte, pokud se cítíte unavení nebo nebo jste málo spali.
- Ujistěte se, že místnost s počítačem je dobře osvětlená.
- Po každé hodině hraní si udělejte alespoň patnácti minutovou přestávku.

Zvláštní opatření pro hraní počítačových her:

- Na obrazovku se při hře dívejte z co největší vzdálenosti.
- Pokud je to možné, hrajte hru na malé obrazovce.

O Official Smiley Face Factory

Official Smiley Face Factory vám umožňuje vytváření usměváčků výběrem ze skupiny záložek, obsahujících seznam skutečných obličejových rysů, jako jsou oči, nosy, ústa atd. Pro přidání rysu na vaši usměváčkovskou tvář jednoduše táhněte rys z příslušné záložky a umístěte jej kamkoliv na vytvářecí oblast. Je to tak jednoduché! Přidávejte na svou tvář rysy tak dlouho, dokud není hotová, Pokud se vám určitý rys nelíbí, prostě jej nahraďte tažením jiného rysu ze stejné záložky na vytvářecí oblast. Official Smiley Face Factory nahradí starý rys novým – nemůže to být snadnější.
Jakmile jsou všechny rysy na svých místech, můžete je snadno transformovat otáčením, odrážením, překrucováním, změnou velikosti, vybarvováním a změnou pozice. Pokud uděláte chybu, prostě použijte příkazy Zpět a Znovu a dejte to do pořádku. Jakmile vytvoříte usměváčkovský obličej, uložte jej jako smiley fact file (.SFF). Usměváčka můžete vytisknout přímo z Official Smiley Face Factory. Pokud chcete použít své usměváčky v jiných programech, můžete je vyexportovat do (.GEM) souboru, pravděpodobně jednoho z nejuznávanějších grafických formátů. Pokud to máte raději, můžete si svůj usměváčkovský obličej zkopírovat a vložit, nebo jej technikou tažení a puštění vložit do okna druhého programu.

Používání Official Smiley Face Factory s ostatními programy

Jakmile jste si vytvořili s pomocí Official Smiley Face Factory svůj usměváčkovský obličej, můžete jej použít v jiných Windowsovských programech, t.j. vašich grafických nebo DTP aplikacích.
Pokud máte na svém počítači greenstreetovský Draw, můžete své usměváčky kopírovat z vytvářecí plochy Official Smiley Face Factory a vkládat je do okna Drawu. Můžete je potom upravovat stejným způsobem jako jakýkoliv jiný (.ART) soubor.
Pokud máte grafický nebo DTP program, který podporuje grafický formát (.GEM), můžete své usměváčky exportovat z Official Smiley Face Factory do požadovaného programu.

Jak

Pracovat s usměváčkovskými tvářemi

Otevření již existujícího usměváčku

1. Z menu **Soubor** vyberte **Otevřít**. Objeví se dialogové okno **Otevřít**.

2. Ze stahovacího seznamového okna **Nahlédnout** vyberte diskovou jednotku a složku, kam jste uložili svůj usměváček. Přednastaveno je zobrazení obsahu naposledy použité složky.

3. Ze seznamového okna Složky vyberte usměváček, který chcete otevřít a klikněte na **Otevřít**. Po krátké chvíli se vybraný usměváček objeví na vytvářecí ploše Official Smiley Face Factory.

Poznámka: Pokud máte ve chvíli, kdy chcete otevřít nový usměváček, v současném usměváčku nějaké neuložené změny, objeví se okno, které se vás zeptá, zda chcete tyto změny uložit. Podle svého uvážení klikněte na Ano, Ne nebo Zrušit.
Pokud vyberete Ano, objeví se dialogové okno Uložit jako, které vám umožní váš usměváček uložit.
Klávesová zkratka: Ctrl+O

Otevírání naposledy použitého usměváčku

V menu Soubor, přímo nad příkazem Konec můžete najít seznam naposledy použitých usměváčku.
V menu Soubor vyberte jméno souboru usměváčku, který chcete otevřít. Na vytvářecí ploše se objeví usměváček.
Poznámka: Pokud máte ve chvíli, kdy chcete otevřít nový usměváček, v současném usměváčku nějaké neuložené změny, objeví se okno, které se vás zeptá, zda chcete tyto změny uložit. Podle svého uvážení klikněte na Ano, Ne nebo Zrušit.
Pokud vyberete Ano, objeví se dialogové okno Uložit jako, které vám umožní váš usměváček uložit.

Vytvoření nového usměváčku

1. Z menu Soubor vyberte Nový. Na vytvářecí ploše se objeví nový, nepojmenovaný usměváček.
2. Vytvořte svůj nový usměváček.
Uložte svůj usměváček, takže bude moci být později znovu otevřen.

Poznámka: Pokud máte ve chvíli, kdy chcete otevřít nový usměváček, v současném usměváčku nějaké neuložené změny, objeví se okno, které se vás zeptá, zda chcete tyto změny uložit. Podle svého uvážení klikněte na Ano, Ne nebo Zrušit.
Pokud vyberete Ano, objeví se dialogové okno Uložit jako, které vám umožní váš usměváček uložit.

Ukládání nového usměváčku

1. Z menu Soubor vyberte Uložit jako. Objeví se dialogové okno Uložit jako.
2. Ze stahovacího seznamového okna Uložit do vyberte diskovou mechaniku a složku, kam chcete svůj usměváček uložit.
Přednastaveně je ve stahovacím seznamovém okně Uložit jako typ vybrána Official Smiley Face Factory. To uloží váš usměváček jako Official Smiley Face Factory file (.SFF).
3. Do textového pole Jméno souboru vepište jméno vašeho usměváčku.
4. Klikněte na Uložit.
Klávesová zkratka: Ctrl+S

PoznámkaCtrl+s je klávesová zkratka pro ukládací funkci. Pokud je usměváček nepojmenovaný, zobrazí se dialogové okno Uložit jako, takže budete moci vepsat jméno pro svůj usměváček (.SFF).

Exportování usměváčků

1. Z menu Soubor vyberte Exportovat. Zobrazí se dialogové okno Exportovat.
2. Ze stahovacího seznamového okna Uložit do vyberte diskovou mechaniku a složku, kam chcete svůj usměváček vyexportovat.
3. Do textového pole Jméno souboru vepište jméno vašeho usměváčku.
4. Klikněte na Uložit.

Poznámka: Official Smiley Face Factory soubory se exportují do grafického formátu typu (.GEM).
Můžete také usměváček přetáhnout do jiného programu.
Official Smiley Face Factory také obsahuje utilitový program, zvaný Picture Browser (prohlížeč obrázků). Picture browser můžete použít pro ukládání exportovaných obrázků do mnoha typů grafických formátů.
Klávesová zkratka: Ctrl+E

Kopírování usměváčku do schránky Windows

1. Z menu Úpravy vyberte Zkopírovat vše. Usměváček se zkopíruje do schránky Windows..
2. Svůj usměváček vložte do požadovaného programu.
Klávesová zkratka: Ctrl+C

Tažení a pouštění usměváčku do jiného programu

1. Pokud jej už nemáte spuštěný, otevřete program, ve kterém chcete použít svůj usměváček..
2. Ujistěte se, že jak Official Smiley Face Factory, tak druhý program vidíte na ploše svých Windows.
3. V Official Smiley Face Factory stiskněte a držte na svém usměváčku tlačítko myši.
4. Táhněte ukazatelem myši tak, že je umístěn nad oknem druhého programu.
5. Když je ukazatel nad oknem druhého programu, uvolněte tlačítko myši. Zábavný usměváček se přetáhne do okna tohoto programu.

Poznámka: Soubory z Official Smiley Face Factory mohou být exportovány do grafického formátu typu (.GEM) s použitím příkazu Exportovat z menu Úpravy.

Nastavení vaší tiskárny

1. Z menu Soubor vyberte Nastavit tiskárnu. Zobrazí se dialogové okno Nastavit tiskárnu.

2. Ve programové skupině Tiskárny vyberte požadovanou tiskárnu ze stahovacího seznamu Jméno.

3. Klikněte na Vlastnosti pro zobrazení dialogového okna, poskytujícího různé možnosti pro vybranou tiskárnu. Toto dialogové okno se vytváří z ovladače tiskárny a je pro každou tiskárnu jedinečné. Vyberte v tomto dialogovém okně příslušné možnosti a potom klikněte na OK pro návrat do dialogového okna Nastavit tiskárnu.

4. Ze stahovacího seznamu Velikost vyberte velikost papíru, na kterou chcete tisknout.

5. Ze stahovacího seznamu Zdroj vyberte zdroj papíru vámi vybrané tiskárny.

6. Z okna skupiny Orientace vyberte Portrét nebo Krajina.

7. Klikněte na OK. Nová tiskárna zůstane nastavená a vybraná až do doby, než ji znova změníte.

Vytištění usměváčku

1. Z menu Soubor vyberte Tisk. Zobrazí se dialogové okno Tisk.

2. Zvolte počet kopií, které chcete vytvořit s pomocí otočného políčka Počet kopií.

3. Klikněte na OK.

Současný usměváček, který je zobrazen na vytvářecí ploše se vytiskne na vaší přednastavené tiskárně.
Klávesová zkratka: Ctrl+P

Ukončení programu Official Smiley Face Factory

Pro ukončení programu Official Smiley Face Factory udělejte jakoukoliv činnost z následujících:
klikněte na tlačítko Zavřít v pravém horním rohu okna.
z menu Soubor vyberte Konec.
z ovládacího menu vyberte Zavřít.
poklepejte na ikonu ovládacího menu.
stiskněte klávesovou kombinaci ALT+F4
Pokud máte ve chvíli, kdy chcete otevřít nový usměváček, v současném usměváčku nějaké neuložené změny, objeví se okno, které se vás zeptá, zda chcete tyto změny uložit. Podle svého uvážení klikněte na Ano, Ne nebo Zrušit.

Vytváření usměváčků

Vybrání záložky Rysy
Pro přenesení požadované záložky na výhled jednoduše klikněte na vrchol této záložky. Rysy, obsažené na této záložce se zobrazí na její kartě.

Vybrání a tažení rysu do vytvářecí oblasti

1. S požadovanou záložkou ve výhledu stiskněte a držte tlačítko myši na rysu a táhněte jej do vytvářecí oblasti.

2. Uvolněte tlačítko myši.

Rys je přidán k existujícím rysům na usměváčkovské tváři. Pokud je v menu Možnosti vybráno Zapadnout na pozici, rys se umístí do své přednastavené obličejové pozice. Pokud je Zapadnout na pozici vypnuto, rys se umístí na současnou pozici kurzoru myši.

Poznámka: Pokud už jste tento typ rysu na svůj usměváček přidali, nový rys nahradí existující rys (To se nevztahuje na rysy, které jsou přetaženy ze záložky Doplňky.)
Kromě přetahování rysu na vytvářecí oblast můžete poklepat na rys a přidat ho tak na svůj současný usměváček. Rys se objeví na přednastavené pozici, ať už je možnost Zapadnout na pozici z menu Možnosti vypnuto nebo zapnuto.

Vybrání rysu z vytvářecí oblasti

Pro vybrání jednotlivých rysů z vytvářecí oblasti na tento rys jednoduše klikněte. Vybraný rys se ohraničí rámečkem, který značí, že je vybrán.
Pro výběr všech rysů z vytvářecí oblasti klikněte v menu Úpravy na Vybrat vše. Všechny rysy se ohraničí svými příslušnými rámečky, které značí, že jsou vybrány.
Pro vybrání některých z rysů na vytvářecí oblasti, klikejte se stisknutým shiftem na jednotlivé rysy, které chcete vybrat. Kolem vybraných rysů se vykreslí výběrový rámeček.
Můžete také vybrat některé rysy pomocí tažení ukazatelem myši diagonálně přes rysy, které chcete vybrat. Při tažení se objeví výběrový rámeček a rysy v něm budou při uvolnění tlačítka myši vybrány.
Pro změny velikosti, natočení, překroucení a podobně musíte rys také nejdříve vybrat.
Klávesová zkratka: Vybrat vše - Ctrl+A

Přesouvání rysů do vytvářecí oblasti

1. Vyberte rys(y), které chcete přesunout.
2. Když se kurzor změní svůj tvar na šipku s vybraným obdélníkem na své základně, stiskněte tlačítko myši a táhněte rys(y) na jejich novou pozici. Jak táhnete rys(y), zobrazuje se jejich nová pozice.
3. Uvolněte tlačítko myši pro překreslení rysů na jejich nové pozice.

Mazání rysů z vytvářecí oblasti

1. Vyberte rys(y), které chcete smazat.
2. Z menu **Úpravy** vyberte **Smazat**. .
Můžete také jakýkoliv rys vymazat s pomocí klávesy Delete.

Změna rysů ve vytvářecí oblasti

1. Vyberte rys na vytvářecí oblasti, který chcete změnit.
2. Se stejnou záložkou ve výhledu klikněte na jiný rys pro jeho vybrání. Rys se zvýrazní.
3. Buď na zvýrazněný rys poklepejte myší nebo klikněte a držte tlačítko myši a přetáhněte tento rys na vytvářecí oblast.
4. Uvolněte tlačítko myši.
Rys nahradí původní rys, který jste vybrali v kroku 1.

Poznámka: Protože usměváčkovská tvář obsahuje několikanásobné doplňkové rysy, nebudete schopni s použitím této metody změnit vybrané rysy, které se liší od záložky Doplňky. Místo toho se doplňkové rysy přidají na usměváčka bez přepsání původního rysu.

Vrácení a opětovné provedení akce

Z menu Úpravy vyberte Vrátit nebo Znovu. Poslední akce se vrátí, nebo se znovu provede předchozí vrácený příkaz.
Poznámka: Nemůžete vrátit příkazy, které nemění obsah vašeho usměváčkovského obličeje, t.j. otevírání usměváčku, posouvání okna nebo výběry v dialogovém okně.
Příkazy můžete znovu provádět pouze bezprostředně poté, co byly vráceny.

Upravování usměváčkovských tváří

Změna obrysu a vybarvení rysů

1. Klikněte a držte pravé tlačítko myši (pro změnu barvy obrysové linie), nebo klikněte a držte levé tlačítko myši (pro změnu barevné výplně) na požadované barvě na proužku barev.
2. Táhněte ukazatel myši na vytvářecí oblast. Ukazatel se změní na plechovku s barvou.
3. Umístěte plechovku s barvou nad rys. Části rysu se zvýrazní.
4. S plechovkou barvy nad zvoleným rysem uvolněte tlačítko myši.
Obrys nebo barevný výplň vybraného rysu se změní.

Převracení rysů

1. Vyberte rys(y), které chcete převrátit.
2. Klikněte na převracecí nástroj dle svého výběru:

Na obrázku výše byla převrácena ústa s použitím nástroje Převrátit vertikálně.

Obracení rysů

1. Vyberte rys(y), které chcete obrátit.
2. Klikněte na obracecí nástroj dle svého výběru. Vybraný rys je pokaždé, když kliknete na tento nástroj, obrácen o 10 stupňů.

Na obrázku výše bylo obráceno tykadlo s pomocí nástroje Obrátit doprava.

Překrucování rysů

1. Vyberte rys(y), které chcete překroutit.
2. Klikněte na nástroj dle svého výběru. Vybraný rys je pokaždé, když kliknete na nástroj, překroucen o 10 procent.

Na obrázku výše byla překroucena ústa za použití nástroje Překroutit doprava.

Změna velikosti rysu

1. Vyberte rys, jehož velikost chcete změnit. Kolem rysu se zobrazí držátka, která projevují, že je rys vybrán.
2. Klikněte na jedno z držátek kolem rysu. Bez uvolnění tlačítka myši táhněte za držátko.

Tažením rohového držátka změníte velikost výšky a šířky rysu ze středového bodu rysu.

Tažením postranního držátka změníte velikost buď výšky nebo šířky rysu ze středového bodu rysu.

3. Když má rám rysu správnou velikost, uvolněte tlačítko myši.

Poznámka: Můžete měnit velikost pouze jednoho rysu naráz. Pokud máte vybrané dva nebo více rysů, změní se velikost pouze toho rysu, za jehož držátka táhnete.

EPILEPSZIA VESZÉLY!

Kérjük, olvassa el figyelmesen ezt a felhívást, mielőtt Ön vagy gyermekei játszani kezdenének a termékkel!

Vannak emberek akik a mindennapi életben is hajlamosak epilepsziás rohamokra, vagy eszméletvesztésre, mikor hirtelen fényvillanásokkal, fényeffektusokkal kerülnek szembe. Ezek az emberek fokozott veszélynek vannak kitéve, televízió-nézés, illetve videojátékok használata közben is, még akkor is, ha azt megelőzően semmilyen jel nem utalt epilepsziás hajlamra.
Ha Önnek, vagy családjában bárkinek valaha is volt epilepsziás tünete (roham, eszméletvesztés, stb.) kérjük, forduljon kezelőorvoshoz a program további használatának kérdésében. Kérjük a szülőket, hogy fokozott figyelemmel kísérjék gyermekeiket, miközben videojátékokkal töltik idejüket. Ha a játékkal töltött idő alatt Ön, vagy gyermeke észreveszi magán az alább felsorolt tünetek valamelyikét: szédülés, önkéntelen mozgás vagy izomrángás, helytelen tájékozódás, szem és izomgyengeség, homályos látás, akkor függessze fel a tevékenységet és forduljon orvoshoz.

Általános óvintézkedések:

- Kialvatlanság vagy fáradtság esetén ne üljön le játszani!
- Bizonyosodjon meg róla, hogy a szoba, ahol játszik a megfelelő módon világos!
- Tartson szünetet a játék közben, óránként legalább 10-15 percet!

További óvintézkedések, videojáték használata esetén:

- Tartsa meg a megfelelő távolságot, legalább annyira, amennyire a vezetékek ezt lehetővé teszik.
- Inkább kisebb méretű képernyőt használjon!

Amit az Official Smiley Face Factory-ról tudni kell

Az Official Smiley Face Factory-val úgy készíthetsz mosolygós arcokat (smiley faces), hogy kiválasztod az arcok előre elkészített részeit (szem, orr, száj, stb.) a fülekkel elérhető kategóriákból. Ha valamelyik részt az archoz szeretnéd adni, egyszerűen keresd meg a megfelelő fül alatt, és húzd a tervezőterületre (design area). Ilyen egyszerű! Addig folytasd ezt, amíg el nem készül az arc. Ha nem tetszik egy bizonyos rész, azt úgy helyettesítheted, ha az annak megfelelő fül alól egy másik darabot húzol a tervezőterületre. Az Official Smiley Face Factory kicseréli a régit az újra – nem is lehetne egyszerűbb.

Amint minden részlet a helyére került, könnyen változtathatsz rajtuk forgatással vagy tükrözéssel, nyújtással, átméretezéssel, színezésével vagy helyének megváltoztatásával. Ha rosszul tettél valamit, használd a visszavonás (undo) vagy a helyreállítás (redo) parancsot a kijavítására. Amint elkészült a mosolygós arc, mentsd el smiley face fájlként (.SFF). Utána kinyomtathatod a smiley-d közvetlen az Official Smiley Face Factory-ból. Ha más programokban szeretnéd használni a smiley-t, exportálhatod (.GEM) fájlként, amely valószínűleg a leggyakrabban használt grafikus formátum. Ha úgy szeretnéd, másold és illeszd be (copy and paste) a smiley-t, vagy fogd meg és húzd (drag-and-drop), majd engedd el a program ablakában.

Az Official Smiley Face Factory használata más programokkal

Ha elkészítetted a smiley-t az Official Smiley Face Factory segítségével, használhatod más Windows programjaiddal, például grafikus vagy DTP programokkal.

- Ha rendelkezel a 'greenstreet Draw' programmal a gépeden, kimásolhatod a smiley-t az Official Smiley Face Factory tervezőfelületéről és beillesztheted a greenstreet Draw ablakába. Ott aztán ugyanúgy szerkesztheted a smiley-t, mint bármelyik (.ART) fájlt.
- Ha van olyan grafikus vagy DTP programod, amely támogatja a (.GEM) grafikus formátumot, exportálhatod a smiley-t az Official Smiley Face Factory -ból és felhasználhatod a kívánt programban.

Hogyan dolgozzunk a smiley arcokkal

Létező smiley arc megnyitása

1. A **File** menüből válaszd az **Open** pontot. Megjelenik a megnyitás (**Open**) párbeszédablak.

2. A **Look in** legördülő listáról válaszd ki azt a merevlemezt és könyvtárat, ahol a smiley található. Alaphelyzetben a legutoljára használt könyvtárat láthatod itt.

3. A 'Folders' melletti listáról válaszd ki azt a smiley-t, amelyet meg szeretnél nyitni, majd kattints a megnyitásra (**Open**).

A kiválasztott smiley pillanatokon belül megjelenik az Official Smiley Face Factory tervezőterületén.

Fontos: Ha el nem mentett változtatások vannak az éppen bent lévő smiley-n, a program megkérdezi, hogy el szeretnéd-e menteni a változtatásokat. Kattints az igen (**Yes**), nem (**No**) vagy a mégsem (**Cancel**) gombra megítélésed szerint.
Ha igent mondasz, megjelenik a mentés másként (**Save As**) párbeszédablak, ahol megadhatod a mentés körülményeit.

Gyorsbillentyű: Ctrl+O

Nemrég használt smiley megnyitása

A legutóbb használt smiley arcokat a **File** menüből érheted el, közvetlenül az **Exit** parancs felett. **File** menüben válaszd ki annak a smiley arcnak a nevét, amit meg szeretnél jeleníteni. A smiley megjelenik a tervezőterületen.

Fontos: Ha el nem mentett változtatások vannak az éppen bent lévő smiley-n, a program megkérdezi, hogy el szeretnéd-e menteni a változtatásokat. Kattints az igen (**Yes**), nem (**No**) vagy a mégsem (**Cancel**) gombra megítélésed szerint.
Ha igent mondasz, megjelenik a mentés másként (**Save As**) párbeszédablak, ahol megadhatod a mentés körülményeit.

Új smiley arc kezdése

1. A **File** menüből válaszd a **New** pontot. Egy új, név nélküli smiley jelenik meg a tervezőterületen.
2. Készítsd el a smiley arcot.
Mentsd el (Save), hogy később is megnyithasd, ha használni vagy szerkeszteni szeretnéd.

Fontos: Ha el nem mentett változtatások vannak az éppen bent lévő smiley-n, a program megkérdezi, hogy el szeretnéd-e menteni a változtatásokat. Kattints az igen (**Yes**), nem (**No**) vagy a mégsem (**Cancel**) gombra megítélésed szerint.
Ha igent mondasz, megjelenik a mentés másként (**Save As**) párbeszédablak, ahol megadhatod a mentés körülményeit.

Az új smiley arc elmentése

1. A **File** menüből válaszd a mentés másként (**Save As**) pontot. Megjelenik a **Save As** párbeszédablak.
2. A mentés helye (**Save in**) listáról válaszd ki azt a merevlemezt és könyvtárat, ahová el szeretnéd menteni a smiley arcot. Az **Official Smiley Face Factory** a mentés típusa (**Save as type**) listán az alapértelmezett formátum. Ilyenkor a smiley az Official Smiley Face Factory lesz a fájl típusa (.SFF).
3. Írd be a smiley arc nevét a **File name** melletti mezőbe.
4. Kattints a mentés (**Save**) gombra.
Gyorsbillentyű: Ctrl+S

Fontos: A Ctrl+s a mentés (Save) funkció gyorsbillentyűje. Ha a smiley arcnak nincs még neve, megjelenik a mentés másként (Save As) párbeszédablak, és beírhatod a fájlnak a kívánt nevet, melynek kiterjesztése (.SFF) lesz.

Egy smiley arc exportálása

1. A **File** menüből válaszd az **Export** pontot. Megjelenik az **Export** párbeszédablak.
2. A mentés helye (**Save in**) listáról válaszd ki azt a merevlemezt és könyvtárat, ahová exportálni szeretnéd a smiley arcot.
3. Írd be a smiley arc nevét a **File name** melletti mezőbe.
4. Kattints a mentés (**Save**) gombra.

Fontos: Az Official Smiley Face Factory (.GEM) formátumban exportálja a fájlokat.
Át is húzhatod (drag-and-drop) a smiley arcot egy másik programba.
Az Official Smiley Face Factory tartalmaz egy hasznos képböngésző (Picture Browser) programot.
A képböngésző segítségével az exportált képeket sok más grafikus formátumban is elmentheted.
Gyorsbillentyű: Ctrl+E

Egy smiley arc másolása a Windows vágólapjára

1. Az **Edit** menüből válaszd a mindent másol (**Copy All**) pontot. A smiley arcot ezzel a Windows vágólapjára másoltad.
2. Illeszd be a smiley arcot abba a programba, amelyikbe szeretnéd.
Gyorsbillentyű: Ctrl+C

A húzd és ejtsd (Drag-and-drop) módszer alkalmazása

1. Ha esetleg nem futna, nyisd meg azt a programot, amelyikbe át szeretnéd vinni a smiley arcot.
2. Bizonyosodj meg, hogy az Official Smiley Face Factory és a másik program is látható az asztalon.
3. Az Official Smiley Face Factory-ban nyomd le a bal egérgombot a smiley felett, és tartsd is lenyomva.
4. Az egérmutatót húzd át a másik program fölé.
5. Amikor az a másik program ablaka felett van, engedd el az egérgombot. A smiley arc megjelenik ebben az ablakban is.

Fontos: Az Official Smiley Face Factory fájljait (.GEM) formátumban exportálhatod az **Edit** menü

Export parancsával.

A nyomtatód beállítása

1. A **File** menüből válaszd a **Print Setup** pontot. Megjelenik a **Print Setup** párbeszédablak.

2. A nyomtató (**Printer**) csoportban válaszd ki azt a nyomtatót, amit használni szeretnél, a **Name** legördülő listáról.

3. Kattints a tulajdonságok (**Properties**) pontra, és megjelenik egy ablak, ahol a nyomtatód beállítását végezheted el. Ennek az ablaknak a tartalma teljesen a nyomtatódtól függ.

Végezd el a megfelelő beállításokat, majd kattints az **OK** gombra a **Print Setup** párbeszédablakba való visszatérésre.

4. A méret (**Size**) listáról válaszd ki a megfelelő papírméretet, amire nyomtatni fogsz.

5. Az adagolás (**Source**) listáról válaszd ki, a nyomtatód hogyan adagolja a papírt.

6. A tájolás (**Orientation**) csoportban válaszd ki, hogy portré (**Portrait**) vagy tájkép (**Landscape**) fekvésű legyen a nyomtatás .

7. Kattints az **OK**-ra. Ez a nyomtató lesz kiválasztva továbbra is, egészen addig, amíg meg nem változtatod.

Egy smiley arc kinyomtatása

1. A **File** menüből válaszd a nyomtatást (**Print**). Megjelenik a **Print** párbeszédablak.

2. Válaszd ki, hány példányt szeretnél nyomtatni, a **Number of copies** mellett.

3. Kattints az **OK** gombra.

Az aktuális smiley arcot ekkor kinyomtatja a nyomtatód.
Gyorsbillentyű: Ctl+P

Kilépés az Official Smiley Face Factory-ból

Az Official Smiley Face Factory-ból való kilépésre a következő lehetőségeid vannak:
kattints az ablak jobb felső sarkában lévő bezárás (x) gombra
a **File** menüből válaszd az **Exit** pontot
a Control menüből (bal felső sarok) válaszd a bezárást (**Close**)
kattints duplát a Control menü ikonjára.
Nyomd meg az **ALT+F4** billentyűkombinációt
Ha el nem mentett változtatások vannak az éppen bent lévő smiley-n, a program megkérdezi, hogy el szeretnéd-e menteni a változtatásokat. Kattints az igen (**Yes**), nem (**No**) vagy a mégsem (**Cancel**) gombra megítélésed szerint.

Smiley arcok készítése

Egy részlet-fül kiválasztása
Egy fül tartalmát úgy jelenítheted meg, ha rákattintasz a tetejére. A részletek, amelyeket ott elérhetsz, megjelennek a fülhöz tartozó lapon.

A részlet kiválasztása és a tervezőterületre húzása

1. A megfelelő fülhöz tartozó részleten nyomd le az egérgombot, és tartsd lenyomva, miközben áthúzod a tervezőterületre.

2. Engedd el az egérgombot.

Ez a részlet ezzel felkerült a smiley arcra. Ha a helyére igazítás (**Snap to Position**) ki van választva az **Options** menüben, akkor a részlet a megfelelő helyre kerül az arcon. Ha a **Snap to Position** ki van kapcsolva, a részlet oda fog kerülni, ahol elengeded az egérgombot.

Fontos: Ha már van ilyen típusú részlet a smiley arcon, az új részlet felváltja a régebbit (ez nem igaz azokra a részletekre, amiket a kellékek <**Accessories**> fül alól hoztál).

Úgy is felhelyezheted a részletet a tervezőterületre, hogy duplát kattintasz rá. Ilyenkor a részlet az alapértelmezett helyén jelenik meg, attól függetlenül, hogy a helyére igazítás (**Snap to Position**)

engedélyezve van-e az **Options** menüben.

Részletek kijelölése a tervezőterületen

Ha egy bizonyos részletet szeretnél kijelölni a tervezőterületen, egyszerűen kattints rá. A kijelölt részlet körül megjelenik egy keret, azt jelezve, hogy ki van jelölve.
Ha minden tervezőterületen lévő részletet ki szeretnél jelölni, válaszd a **Select All** pontot az **Edit** menüben. Minden részlet körül megjelenik egy keret, azt jelezve, hogy ki vannak jelölve.
Ha csak egyes részleteket szeretnél kijelölni a tervezőterületen, a **Shift** lenyomva tartása mellett kattints azokra a részletekre, amelyeket ki szeretnél jelölni. A keret itt is megjelenik körülöttük.
Úgy is kijelölhetsz néhány részletet, ha az egeret a gomb lenyomva tartása közben átlósan áthúzod felettük. Egy kijelölő keret jelenik meg körülöttük, és azok lesznek kijelölve, amelyek a kereten belül vannak, mikor elengeded az egérgombot.
Akkor kell kijelölni részleteket, ha átméretezni (resize), forgatni (rotate), esetleg nyújtani akarod őket, vagy mást akarsz tenni velük.
Gyorsbillentyű: minden kiválasztása - Ctrl+A

A részletek mozgatása a tervezőterületen belül

1. Válaszd ki az(oka)t a részlet(ek)et, amely(ek)et mozgatni szeretnél.

2. Amikor az egérmutató alakja megváltozik egy nyílra, amelynek a kiválasztott négyszög az alapja, nyomd le az egérgombot, és húzd a részlet(ek)et az új helyére (helyükre). Amikor húzod a részlet(ek)et, az új pozíció körvonalát láthatod.

3. Engedd fel az egérgombot, és a részlet(ek) megjelenik (megjelennek) az új helyen.

A részlet(ek)et a noszogatás (**Nudge control**) segítségével vagy a nyíl billentyűkkel is mozgathatod.

Részletek törlése a tervezőterületről

1. Válaszd ki az(oka)t a részlet(ek)et, amely(ek)et törölni szeretnél.

2. Az **Edit** menüben, válaszd a törlés **Delete** pontot.

A **Delete** billentyű használatával is törölheted bármelyik kijelölt részletet.

A részletek megváltoztatása a tervezőterületen

1. Válaszd ki a tervezőterületen a megváltoztatni kívánt részlet(ek)et.

2. Az annak megfelelő fül alatt kattints egy másik részletre. Láthatod, hogy ki lesz jelölve.

3. Vagy kattints duplát a kijelölt részletre, vagy kattints rá, és az egérgomb lenyomva tartása mellett húzd át a tervezőterületre.

4. Engedd el az egérgombot.

Az új részlet felváltja a régit, amelyet az 1-es lépésnél választottál ki.
Fontos: Mivel egy smiley arcon rengeteg kiegészítő részlet lehet, a kellékek (**Accessories**) fül alól kiválasztott részletek nem váltják fel egymást ezzel a módszerrel. Ehelyett a következő kellék is felkerül a smiley arcra, és nem írja felül a már létezőket.

Egy parancs visszavonása és visszaállítása

Az **Edit** menüből válaszd a visszavonás (**Undo**) vagy a visszaállítás (**Redo**) pontot. Az utolsó parancsot visszavonod, vagy a legutoljára visszavont parancsot mégis végrehajtod.

Fontos: Nem vonhatsz vissza olyan parancsokat, amelyek nem változtatnak egy smiley arc tartalmán, például egy smiley arc megnyitását, az ablak görgetését, vagy a párbeszédablakban tett választásaidat nem vonhatod vissza.
Csak közvetlen a visszavonás után tudod visszaállítani a parancsot.

Smiley arcok szerkesztése

A részletek vonalainak és kitöltőszínének megváltoztatása

1. Kattints a jobb egérgombbal, és tartsd lenyomva (a vonal színének megváltoztatásához), vagy a bal egérgombbal (a kitöltőszín megváltoztatásához) a színsávon arra a színre, amit szeretnél.
2. Húzd az egérmutatót a tervezőterületre. A mutató átváltozik egy festékes edénnyé.
3. Helyezd a festékes edényt a részlet felé. A részlet ki lesz jelölve kezelőkkel.
4. Amikor a festékes edény a kívánt részlet felett van, engedd el az egérgombot.

A kijelölt részlet vonalainak színe vagy kitöltőszíne megváltozik.

Részletek tükrözése

1. Válaszd ki a részlet(ek)et, ami(ke)t tükrözni szeretnél.
2. Kattints a megfelelő tükröző eszközre:

Részletek forgatása

1. Válaszd ki a részlet(ek)et, ami(ke)t forgatni szeretnél.
2. Kattints a megfelelő forgató eszközre. A kiválasztott részlet minden egyes kattintással 10 fokot fordul.

Részletek nyújtása

1. Válaszd ki a részlet(ek)et, ami(ke)t nyújtani szeretnél.
2. Kattints a megfelelő irányú nyújtásra. A kiválasztott részlet(ek) minden egyes kattintással 10 százalékot nyúlnak.

Egy részlet átméretezése

1. Válaszd ki a részletet, amit át szeretnél méretezni. A kiválasztott részlet mellet megjelennek a fogantyúk.
2. Kattints valamelyik fogantyúra a részlet körül. Az egérgomb felengedése nélkül húzd valamerre a fogantyút.Ha egy sarkon lévő fogantyút húzol, azzal egyszerre változtatod a részlet magasságát és szélességét a részleten belüli középponttól számítva.
Ha valamelyik oldalon lévő fogantyút húzol, azzal vagy a magasságát, vagy a szélességét állítod a részleten, annak középpontjától számítva.
3. Amikor a részlet megfelelő méretű, engedd fel az egérgombot.

Fontos: Egyszerre csak egy részletet méretezhetsz át. Ha kettő vagy több részletet jelöltél ki, csak annak fog változni a mérete, amelyiknek a fogantyúját húzod.

OPOZORILO ZA EPILEPTIKE

Preberite ta razdelek, preden se lotite igranja ali to dovolite svojim otrokom.

Nekateri ljudje so dovzetni za božjastne napade ali izgubo zavesti, če so v vsakdanjem življenju izpostavljeni določenim utripajočim lučem ali svetlobnim vzorcem.
Taki ljudje lahko podležejo božjastnemu napadu, ko gledajo prizore na televiziji ali ko igrajo določene igre. To se lahko zgodi tudi, če oseba nima zdravniške kartoteke ali če prej še nikdar ni doživela epileptičnega napada.
Če ste sami ali kdorkoli v vaši družini kadarkoli naleteli na znake, povezane z božjastjo (napad, izguba zavesti), ko ste bili izpostavljeni utripajočim lučem, se pred igranjem posvetujte z zdravnikom.
Staršem svetujemo, naj nadzorujejo, kako dolgo otroci igrajo igro. Če sami ali kdorkoli od otrok med igranjem igre naletite na enega naslednjih simptomov: vrtoglavica, zamegljen pogled, trzanje oči ali mišic, izguba zavesti, zmedenost, kakršnokoli nenamerno premikanje ali krč, TAKOJ prenehajte in pokličite zdravnika.

Varnostni ukrepi med igranjem

- Ne stojte preblizu zaslona. Izberite mesto, ki je dovolj daleč od njega, tako daleč, kot dovoljujejo kabli.
- Po možnosti igrajte na majhnem zaslonu.
- Ne lotite se igranja, če ste utrujeni ali neprespani.
- Prepričajte se, da je soba dobro razsvetljena.
- Na vsako uro igranja počivajte vsaj deset do petnajst minut.

Opozorilo lastnikom projekcijskih televizijskih sprejemnikov

Stoječe slike ali podobe lahko za stalno poškodujejo elektronski top ali zaznamujejo fosfor v katodni cevi. Izogibajte se rednemu ali dolgemu igranju iger na projekcijskih televizijskih sprejemnikih z velikimi zasloni.

Namestitev

Vstavite zgoščenko z igro v CD ROM pogon. Če imate vključen autorun se namestitveno okno pojavi samodejno.
Če se zaslon za namestitev ne pojavi samodejno, kliknite na gumb start in izberite run. S pomočjo gumba browse poiščite ime datoteke za namestitev (na zgoščenki). Izbiro potrdite s klikom na gumb OK.
Sledite navodilom na zaslonu in izberite mapo v katero boste namestili igro.

Za popolna navodila si oglejte elektronsko datoteko, ki je na zgoščenki.

Program za nastavitev prikaza

Preden igro prvič poženete, morate izbrati video način na nastavitvenem ekranu. Če je potrebno spremeniti video način po inštalaciji, izberite Display Setup Monitor na dnu eGames brskalnika.

Na izbiro imate 4 video načine:

- 3dfx Voodoo2
- 3dfx Banshee
- Other 3D card
- Software Mode

Če niste prepričani katero 3D kartico imate, lahko vedno izberete Software mode in pozneje ponovno poženete program za nastavitve, ko ugotovite katero kartico sploh imate. Vendar pa morate vedeti, da je Software mode najpočasnejši način.

3dfx Voodoo2

Izberite, če imate 3D kartico z Voodoo 2 čipom.

3dfx Voodoo Banshee

Izberite, če imate 3D kartico z 3dfx Banshee čipom.

Other 3D Card

Izberite, če imate kakšno drugo 3D pospešeno kartico.

Software Mode

Izberite vsi, ki nimate 3D pospešene kartice ali pa imate 3D kartico, ki je igra ne podpira.

Če imate težave z nastavitvijo grafične kartice, se obrnite na prodajalca/proizvajalca vaše grafične kartice!!

Kakšno kartico imam — na naslednji način lahko ugotovite katero kartico imate v svojem računalniku.

1) Desni klik na ikono 'My Computer'
2) Levi klik na 'properties'
3) Klik na 'Device Manager'
4) Prepričajte se, da je izbran "view devices by type"
5) Dvojni klik na "Display Adapters"
6) To bi moralo prikazati tip vaše grafične kartice

OpenGL

Ta program zahteva prisotnost OpenGL gonilnika na vašem računalniku. Zahtevana OPENGL32.DLL datoteka bi morala biti v direktoriju SYSTEM. Če imate težave z nastavitvijo vaše grafične kartice, lahko poizkusite s programom GL Setup, ki ga brezplačno dobite na Internetu na naslovu www.glsetup.com.
Več informacij o OpenGL standardu lahko najdete na www.opengl.org.

Proizvajalec grafiče kartice

Tu je še nekaj internetnih povezav k najpopularnejšim proizvajalcem 3D kartic.Na njih lahko najdete najnovejše gonilnike za vašo kartico.
3DFX Voodoo2, Voodoo3, Banshee: www.3dfx.com
Nvidia TNT, TNT2, Riva 128: www.nvidia.com
ATI Rage 128, ATI Rage Pro: www.ati.com
Rendition Verite 2200 www.rendition.com
Matrox G200, G400: www.matrox.com
3Dlabs Chipsets Permedia 2, Permedia 3: www.3dlabs.com
S3 Savage 3, Savage 4: www.s3.com
Prosimo, da se zavedate, da založnik eGames, distributer ali trgovec, ki vam je igro prodal, ne more pomagati pri težavah z vašo grafično kartico. Če imate vprašanja glede vaše kartice in gonilnikov zanjo, se morate obrniti na proizvajalca, včasih pa vam lahko pomaga tudi prodajalec vaše grafične kartice.

Odpravljanje težav

Težave z miško

Problem: miškin kazalec je izginil!
Rešitev: nič ni narobe, to je normalno. Pritisnite tipko ALT ali F10, da spet prikličete kazalec in greste v Windows™ način. Ker lahko igro igrate z miško in bi lahko med igro pomotoma kliknili na kak drug program sredi igranja, kazalec mora izginiti, da lahko igrate z miško.

Problemi z kvaliteto igranja

Problem: igra teče prepočasi. Grafika se zatika!
Rešitev: poizkusite igro igrati v Low-res načinu (glej zgoraj). Izključite tudi nebo, meglo in druge posebne učinke.

Problem: ne morem preklopiti v low-res način. Ne morem preklopiti v način igranja v oknu.
Rešitev: če igrate v 3D pospešenem načinu, potem lahko igrate samo na celotnem ekranu.

Problem: igra zablokira, ko poizkusim posneti ekran z F9 tipko!
Rešitev: nekatere verzije 3dfx Open GL gonilnikov imajo napako. Poiščite nove gonilnike in problem bi moral izginiti.

Problemi z grafiko

Problem: barve izgledajo grde, pisava se težko bere in vse skupaj izgleda malo zmešano.
Rešitev: igra zahteva grafično kartico, ki omogoča grafični način High Color mode (16 bit).

Problem: kako zamenjam grafični način v High Color?

Rešitev: desni klik na namizju in izberite ‚Properties' . Nato izberite ‚Settings' na vrhu ‚Display Properties' dialoga. Pod ‚Color palette', izberite ‚High Color' in pritisnite ‚Ok' gumb.
Lahko pa greste tudi v Control Panel in dvokliknite ikono Display...

Problemi z inštalacijo

Problem: vsakič, ko igro poženem, se skuša ponovno inštalirati.
Rešitev: poganjate namestitveni program na CD plošku. Tega morate pognati samo enkrat. Ko je igra enkrat nameščena, jo poiščite na vašem trdem disku preko Start menija.

Problem: ne najdem programa za inštalacijo. Kje začnem?
Rešitev: poizkusite najti ikono, ki predstavlja vašo CD enoto. Dvokliknite na to ikono in nato poiščite namestitveni program. Če ne gre, si pomagajte z navodili, ki ste jih dobili poleg računalnika.

Problem: ko poženem igro, dobim sporočilo "CAN'T FIND DINPUT.DLL".
Rešitev: namestiti morate DirectX™ 5.0 (ali višji) na vaš računalnik. To je knjižnica, ki jo je naredil Microsoft™ in je del Windowsov. Starejše verzije Windowsov ga morda nimajo. Lahko ga najdete tudi na www.microsoft.com/directx.

Problemi z zvokom

Problem: ni zvočnih učinkov.
Rešitev: poženite program Media Player, ki ga dobite skupaj z Windowsi in poizkusite pognati katerokoli wave datoteko (npr. „c:\windows\tada.wav"). Če program Media Player ne uspe zaigrati WAV datoteke potem imate nek splošen problem z vašo zvočno kartico. Pogledati boste morali dokumentacijo, ki ste jo prejeli skupaj z vašimi Windowsi in z vašo zvočno kartico, da boste lahko vse pravilno nastavili.

Splošni problemi

Problem: igra se prepočasi odziva.
Rešitev: poizkusite z nižjo resolucijo (izberite Low-Res iz 'Options' menija). Samo hitri računalniki lahko poganjajo 3D igre v visoki resoluciji. Prepričajte se tudi, da uporabljate 'High Color' grafični način.

Problem: igra zamrzne, zablokira ali povzroča napake v sistemu.
Rešitev: prepričajte se, da imate nameščen DirectX™ 5.0 (ali višji). Izklopite glasbo in zvočne efekte. Če igra potem ne nagaja, je problem v nastavitvah vaše zočne kartice. Če se težave še vedno ponavljajo, poizkusite izklopiti vse ostale programe, ki jih morda ženete v Windowsih. Ponovno zaženite računalnik vsakič, ko zablokira.

Problem: nimam pojma kako končati to stopnjo!
Rešitev: prosim ne kličite nas. Cilj igranja je, da sami ugotovite kako jo končati. Nekateri nasveti se najdejo na http://www.webfootgames.com.

Problem: tipka F4 ne dela in ne morem preklopiti v okenski način igranja.
Rešitev: če igrate s 3D pospešeno grafično kartico, lahko igrate samo v načinu high-resolution čez cel ekran!!!

Obiščite spletno stran eGames ter si oglejte novosti, dodatke preizkusne programe in še mnogo več.
www.egames.com
Zabave ni nikdar konec!
Čudovite igre, preizkusni programi, klubi, brezplačni programi in še mnogo več!

Igre eGames so namenjene vsej družini. Primerne so za staro in mlado.
Upamo, da se boste zabavali tudi z drugimi igrami iz te blagovne znamke.

DYNAMIC SYSTEMS

Translators

Česky:

Veronika Hankusová

Magyar:

Ádám Kiss

Slovensko:

Žan Strand

Iztok Švagelj

Repro:

Gábor Molnár

Production:

Gold Poster

TECHNICAL SUPPORT

Česky:

+420 (2)66-31-52-08

Magyar:

+36(1)450-31-78

Slovensko:

(0)15-1203-16